



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Bagian ini merupakan bagian yang berisi informasi mengenai kedudukan dan alur koordinasi penulis selama menjalani kerja magang selama 3 bulan (2 Maret 2020 sampai 2 Juni 2020) di PT. Midi Utama Indonesia, Tbk.

1. Kedudukan

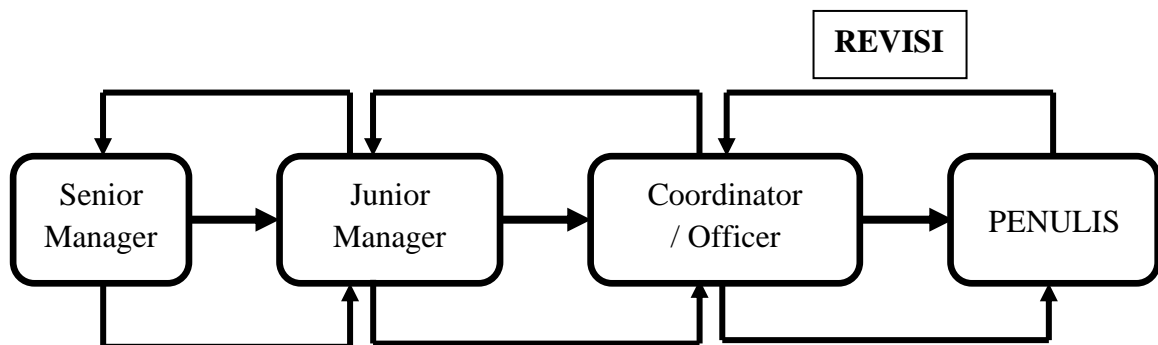
Selama menjalani proses kerja magang di PT. Midi Utama Indonesia, Tbk., penulis ditempatkan sebagai *video editor* dalam divisi *Learning Design & Knowledge Specialist*. Berikut merupakan struktur keanggotaan divisi *Learning Design & Knowledge Specialist*:

Level	Jabatan	Nama
<i>Grade 14</i>	<i>Senior Manager</i>	Indra Nurzaman
<i>Grade 13</i>	<i>Senior Manager</i>	Indra Nurzaman
<i>Grade 12</i>	<i>Junior Manager</i>	Ajie Hariyadi
<i>Grade 11</i>	<i>Junior Manager</i>	Ajie Hariyadi
<i>Grade 10</i>	<i>Coordinator</i>	Angga Restu P.
<i>Grade 9</i>	<i>Coordinator</i>	Angga Resu P.
<i>Grade 8</i>	<i>Officer</i>	Fadli Fathurohman
<i>Internship</i>	<i>Officer (Internship)</i>	Fidelis Seto
<i>Internship</i>	<i>Officer (Internship)</i>	Alvin Manuel (Penulis)

Gambar 3.1. Tabel Struktur Organisasi Divisi *Learning Design & Knowledge Specialist*
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

2. Koordinasi

Divisi *Learning Design & Knowledge Specialist* Alfamidi merupakan divisi yang memiliki tanggung jawab untuk membuat hal-hal yang berkaitan dengan media pembelajaran karyawan-karyawan Alfamidi, baik karyawan di kantor maupun karyawan di cabang-cabang toko Alfamidi. Media pembelajaran tersebut dapat berupa video pembelajaran, *flyer* atau pamflet atau brosur, dan juga dapat berupa modul presentasi. Pada pelaksanaannya, *Junior Manager* membuat *timeline* materi-materi pembelajaran yang ingin dibuat beserta dengan bentuk media pembelajarannya. Apabila media pembelajaran tersebut berbentuk video, *Coordinator* membuat naskah video pembelajaran yang selanjutnya diberikan kepada *Officer* untuk dieksekusi. Pada tahap ini, penulis dibawah arahan *Officer* membuat atau memproduksi video pembelajaran tersebut, mulai dari proses pengambilan gambar hingga pada proses *editing* (pasca-produksi). Penulis kemudian melakukan revisi *editing* dari *Coordinator* atau *Officer* hingga mencapai kesepakatan bersama. Sedangkan apabila media pembelajaran tersebut berupa modul presentasi, maka penulis bertugas untuk membaharui tampilan presentasi (dalam bentuk *powerpoint .pptx*) menjadi lebih menarik, baik dari segi warna atau desain grafis. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari adanya karyawan yang mudah bosan sehingga malas membaca atau memerhatikan modul presentasi. Jika tidak ada revisi, maka materi-materi pembelajaran yang telah dibuat tersebut diberikan kepada *Coordinator* untuk diunggah ke www.mididigitallearning.mu.co.id/elearning.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi Divisi *Learning Design & Knowledge Specialist*
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Terhitung mulai tanggal 2 Maret 2020 sampai 2 Juni 2020, berikut tercantum hal-hal yang telah penulis lakukan selama melaksanakan program kerja magang dalam divisi *Learning Design & Knowledge Specialist* Alfamidi di PT. Midi Utama Indonesia Tbk.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Project	Keterangan
1 2/3/20 - 13/3/20	Video Learning Alfamidi “Proses In Out Barang di Toko”	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shooting Video Learning</i> • <i>Voice Over Recording</i>
	Video Campaign	<ul style="list-style-type: none"> • Shooting Video Campaign “Corona Virus” • Editing Video Campaign “Corona Virus” (<i>Adobe After Effects</i>)
2 16/3/20 - 20/3/20	Redesign Modul Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Modul “Pepe Co.” • Modul “Sarana & Prasarana DC” • Modul “Manajemen 5R” • Modul “Basic Helper Receiving DC”
	Video Learning Alfamidi	<ul style="list-style-type: none"> • Editing Video Learning “Proses In Out Barang di Toko”
3 23/3/20 - 27/3/20	Infografis	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan Infografis “Program Training Area”
	Redesign Modul Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Modul “Basic Helper Progress DC” • Modul “DCOTM for Helper”
	Video Learning Alfamidi	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>Editing</i> Video Learning “Proses In Out Barang di Toko”

<p>4</p> <p>30/3/20 - 3/4/20</p>	Infografis	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi Pembuatan Infografis “Program Training Area” (Penambahan kata ‘Penugasan OJT 2 Bulan’)
	Redesign Modul Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Modul “Standar Salam, Intonasi, dan Gesture” • Modul “Etika Pelayanan” • Modul “Handling Complaint” • Modul “Guidance Training Pencegahan Covid-19”
<p>5</p> <p>6/4/20 - 10/4/20</p>	Redesign Modul Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Modul “Company Profile” • Modul “Bisnis Retail” • Modul “Brand Essence” • Modul “CCS Awareness” • Modul “Mekanisme Subsidi OL KLS, Dalam Rangka Physical Distancing”
<p>6</p> <p>13/4/20 - 17/4/20</p>	Video Learning Alfamidi	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat aset-aset <i>motion graphic</i> yang akan digunakan pada video “Pengisian Soal via Google Form” (<i>Adobe After Effects</i>)
	Flyer atau Brosur	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>Digital Flyer</i> mengenai “Tata Cara Berangkat Kerja Di Masa PSBB” • Revisi <i>Digital Flyer</i> menjadi “Panduan Berangkat Kerja Di Masa PSBB”
	Infografis Desktop & Whatsapp	<ul style="list-style-type: none"> • Redesign Materi Pembelajaran tentang “Hal Yang Perlu Diperhatikan Saat Beraktivitas Di Lingkungan Kerja”

<p>7</p> <p>20/4/20 - 24/4/20</p>	Video Learning Alfamidi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Editing</i> video pembelajaran “Pola Hidup Sehat di Masa Covid-19”
	Redesign Modul Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Modul “Proses Kerja Surveyor” • Modul Paket TSM (5 Modul) <ul style="list-style-type: none"> - “P.P. Folding Gate” - “P.P. Kamar Mandi” - “P.P. Lampu TL & LED” - “P.P. Pole Sign & Shop Sign” - “P.P. Timbangan Digital” <p>*P.P. = Prosedur Pengoperasian</p>
<p>8</p> <p>27/4/20 - 1/5/20</p>	Video Learning Alfamidi	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat aset-aset <i>motion graphic</i> untuk video “Berbagi Hal Positif” (<i>Adobe After Effects</i>)
	<i>Instagram Feed Content</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain unggahan Instagram yang berisi ucapan memperingati “Hari Pendidikan Nasional 2020”
<p>9</p> <p>4/5/20 - 8/5/20</p>	Redesign Modul Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Modul Paket CREW REGULER: <ul style="list-style-type: none"> - “Pencegahan Dini Barang Hilang” - “Handling Grocery” - “Display” - “In Out Barang” - “Stock Opname” - “Product Knowledge” • Modul “Video OPR Cabang”
	<i>Flyer</i> atau Brosur	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>flyer</i> atau brosur mengenai “Alur Transaksi Penyelesaian Go-Pay & LinkAja!”

<p>10</p> <p>11/5/20 - 15/5/20</p>	<p>Redesign Modul Presentasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modul Paket CREW FRESH FOOD: <ul style="list-style-type: none"> - “Handling FF” - “Pengenalan Equipment FF” - “Display FF” - “Daily Activity Crew FF” - “Product Knowledge FF”
<p>11</p> <p>18/5/20 - 22/5/20</p>	<p>Redesign Modul Presentasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modul Paket TAS CASHIER: <ul style="list-style-type: none"> - “Administrasi dan Aktivitas Harian Kasir” - “Pembayaran E-Wallet” - “PONTA”
<p>12</p> <p>25/5/20 - 29/5/20</p>	<p>Redesign Modul Presentasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modul Paket TAS CASHIER: <ul style="list-style-type: none"> - “Pembayaran Tunai” - “Pembayaran Voucher” - “Pembayaran Kartu”
	<p><i>Icon Assets</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan <i>Icon</i> untuk aset <i>motion graphic</i>.
<p>13</p> <p>2/6/20</p>	<p><i>Digital Flyer</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • “Panduan New Normal” untuk Alfamart dan Alfamidi.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama menjalani kerja magang sebagai *video editor* di PT. Midi Utama Indonesia, Tbk., penulis dipercaya untuk mengerjakan beberapa tugas, mulai dari produksi video pembelajaran, produksi video *campaign*, membuat *flyer* atau brosur, hingga membarui modul presentasi menjadi lebih menarik. Berikut ini adalah penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang telah penulis lakukan saat melakukan kerja magang selama 3 bulan di PT. Midi Utama Indonesia, Tbk.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis ditempatkan dalam divisi *Learning Design & Knowledge Specialist*. Divisi tersebut memiliki tugas dan tanggung jawab dalam membuat materi-materi pembelajaran untuk karyawan, baik berupa video pembelajaran, *flyer* atau brosur, dan juga modul presentasi. Berikut ini adalah uraian proses pelaksanaan kerja magang yang telah penulis lakukan.

3.3.1.1. Video Pembelajaran Alfamidi “Proses In Out Barang di Toko”

Pembuatan video pembelajaran “Proses In Out Barang di Toko” merupakan salah satu *project* yang tercantum dalam *timeline Junior Manager*. Pembuatan video tersebut bertujuan untuk mengajarkan karyawan-karyawan toko Alfamidi, bagaimana cara atau prosedur yang harus dilakukan ketika mobil DC (*Distribution Center*) datang ke toko. Selanjutnya, *Junior Manager* meminta *Coordinator* untuk membuat naskah video, yang selanjutnya akan dieksekusi bersama-sama dengan *Officer* dan penulis. *Project* ini merupakan pekerjaan pertama yang penulis dapatkan saat melaksanakan kerja magang di PT. Midi Utama Indonesia, Tbk.

Pada pembuatan video pembelajaran “Proses In Out Barang di Toko”, penulis dipercaya untuk menjadi *videographer* dan *video editor*. Pada saat proses produksi video, penulis bersama dengan *Officer* dan rekan kerja magang lain, turun langsung ke lapangan yang bertempat di Alfamidi Leguti, Jl. Lengkong Gudang Timur Raya, Lengkong Gudang Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310.

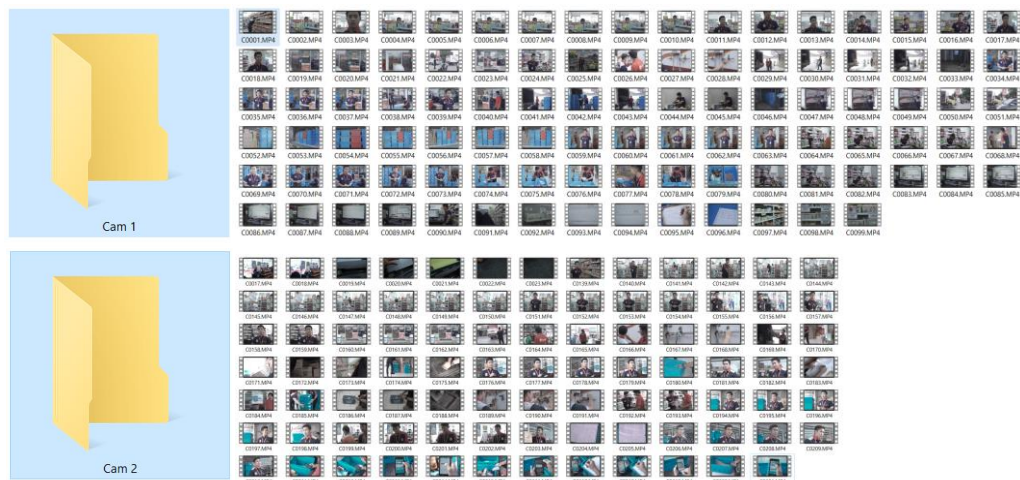


Gambar 3.3. Alfamidi Leguti
(Dokumentasi Martadi Sastraatmajaya, 2019)

Pada saat pengambilan gambar (*shooting*), penulis mendapatkan arahan langsung dari *Officer* yang bekerja sebagai sutradara dalam pembuatan video pembelajaran tersebut. Namun, penulis dan satu rekan magang lain dapat dengan bebas menata kamera, menentukan cara pengambilan gambar yang kreatif (*camera angle*), tanpa menghilangkan efisiensi serta makna dari adegan tersebut. Selama pengambilan gambar, penulis bersama dengan rekan kerja magang dan *Officer* juga saling bertukar pikiran, berdiskusi mengenai pengambilan gambar dan alur jalannya video, guna memperoleh hasil yang terbaik.

Dalam proses pengambilan gambar, terdapat kendala dimana mobil DC (*Distribution Center*) telat datang selama 2 jam, sehingga kita harus menunggu mobil tersebut datang terlebih dahulu. Hal tersebut menyebabkan kurangnya satu adegan yang dapat diambil pada hari itu, sehingga terpaksa ditunda karena sudah mendekati jam pulang kantor (pukul 17.00 WIB).

Penulis sepenuhnya dipercayakan menjadi editor pada *project* ini, mulai dari *offline editing* hingga *online editing*. Penulis kemudian meminta naskah video kepada *Officer* sebagai panduan untuk *editing* video. Pertama-tama, penulis melakukan *file management* dengan memisahkan *footage* kamera 1 dengan *footage* kamera 2 untuk memudahkan pencarian *footage* saat proses *editing*.



Gambar 3.4. *File Management, Pemisahan Footage Cam 1 & Cam 2.*

(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Kemudian, penulis melakukan *editing* video “Proses In Out Barang di Toko” berdasarkan naskah menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2018*. Pada saat *offline editing*, awalnya penulis mementingkan adanya efisiensi dalam hal durasi video, dengan anggapan untuk menghindari adanya penonton yang mudah bosan. Adegan-adegan yang menurut penulis memperlambat durasi dan tidak terlalu bermakna, layak untuk dipotong sehingga hanya memperlihatkan hal-hal yang penting saja. Namun, pada saat revisi *offline editing*, penulis mendapatkan masukan dari *Officer* untuk memperpanjang beberapa *footage* agar tempo video tidak terlalu cepat. *Officer* memberi saran kepada penulis untuk tidak perlu khawatir akan durasi video, karena hal yang diutamakan adalah kejelasan detail dari tiap-tiap poin pembelajaran yang terdapat dalam video. *Officer* juga menambahkan bahwa karyawan-karyawan yang akan menonton video pembelajaran tersebut berasal dari kalangan yang berbeda-beda dan latar belakang yang berbeda-beda, sehingga video tersebut harus dapat mudah dimengerti oleh berbagai kalangan karyawan Alfamidi. Selanjutnya, setelah penulis melakukan revisi *offline editing*, penulis bersama dengan *Officer* merekam *voice over* yang akan digunakan pada video pembelajaran “Proses In Out Barang”. Pada tahap ini, penulis bekerja sebagai *sound recordist* atau seseorang yang mengoperasikan aplikasi rekaman suara *Audacity*.

Pada tahap selanjutnya, penulis mulai mengerjakan *online editing* untuk penambahan logo dan *watermark*, penambahan *subtitle* atau takarir, *mixing audio*, pewarnaan *footage (color grading)*, dan juga penambahan *motion graphic* pada video pembelajaran “Proses In Out Barang di Toko”. Pertama, penulis meminta logo Alfamidi serta *watermark Learning Design* kepada *Officer*, lalu memasukkannya ke dalam video.



Gambar 3.5. Variasi Logo Alfamidi dan *Watermark Learning Design PT. MUI, Tbk.*
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Pemilihan logo dengan format horizontal dilakukan penulis karena logo tersebut tidak menutupi banyak *frame* jika dibandingkan dengan logo format vertikal. *Watermark* dicantumkan penulis sebagai tanda bahwa video tersebut merupakan hasil serta hal milik divisi *Learning Design & Knowledge Specialist*.



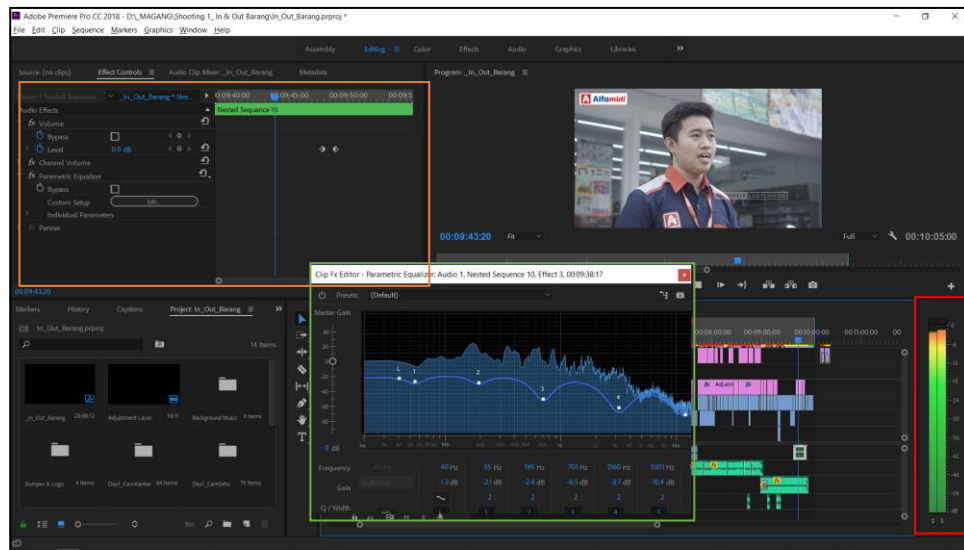
Gambar 3.6. Penempatan Logo Alfamidi dan *Watermark Learning Design PT. MUI, Tbk.*
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Kemudian, penulis menambahkan *subtitle* atau takarir pada video, sesuai dengan *voice over* yang terdapat pada video. Takarir ini ditempatkan di tengah bagian bawah *frame*, dan bertujuan untuk memperjelas informasi yang diucapkan dalam *voice over* atau adegan yang sedang berlangsung.



Gambar 3.7. Penempatan Takarir Pada Video “Proses In Out Barang di Toko”.
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Selain penambahan takarir, penulis juga melakukan *mixing audio* secara sederhana yaitu *balancing audio*, *noise reduction*, serta *audio peak*. Dalam *project* ini, *balancing audio* yang dimaksud adalah proses dimana penulis menyeimbangkan level dari setiap *audio track*, mulai dari dialog, *voice over*, dan *background music*. *Noise reduction* adalah pengurangan atau peredaan suara *ambience* yang terlalu besar dan bising. Sedangkan *audio peak* adalah proses dimana penulis menjaga agar level suara tidak mencapai *peak* atau merah. Penulis melakukan hal-hal yang disebutkan di atas menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia di *software Adobe Premiere Pro CC 2018*, yaitu antara lain menggunakan *keyframe* pada *Effect Controls > Volume*, dan juga *Parametric Equalizer*.



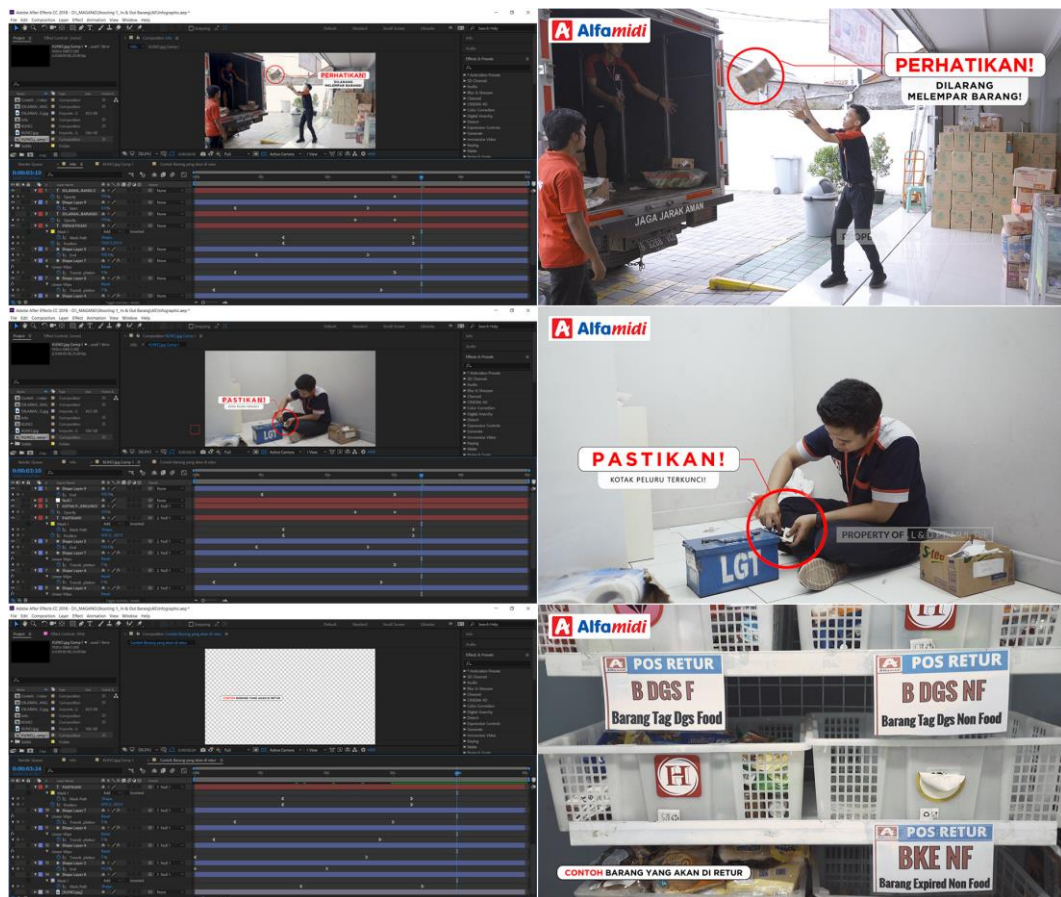
Gambar 3.8. Pengaturan *Volume* (□), *Parametric Equalizer* (□), *Peak* (□)”.
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Setelah melakukan *mixing audio*, maka langkah selanjutnya ialah melakukan pewarnaan pada *footage* atau *color grading*. Sebelum melakukan proses pengambilan gambar, *Officer* meminta penulis dan rekan magang untuk menyamakan *creative style* menjadi *Neutral*. Hal itu dilakukan agar proses *color grading* menjadi lebih mudah. Berikut adalah beberapa hasil *color grading* yang penulis lakukan pada video pembelajaran “Proses In Out Barang di Alfamidi”.



Gambar 3.9. Beberapa Hasil Pewarnaan *Footage* atau *Color Grading*.
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Langkah terakhir yang penulis lakukan pada tahap *online editing* ialah penambahan *motion graphic* yang memperjelas adegan pada video “Proses In Out Barang di Toko”. *Motion graphic* tersebut penulis buat dengan menggunakan *software Adobe After Effects CC 2018*. Sebelum pengerjaan dimulai, penulis telah mendapat arahan atau *briefing* dari *Officer* bahwa terdapat 3 buah *motion graphic* yang harus dibuat menyesuaikan dengan hasil *footage* yang telah diambil. Ketiga *motion graphic* tersebut bertujuan untuk memperjelas poin pembelajaran yang diperlihatkan pada video, antara lain; ‘Dilarang Melempar Barang!’, ‘Pastikan Kotak Peluru Terkunci!’ dan ‘Contoh Barang Yang Akan Di Retur’. Berikut merupakan hasil *motion graphic* yang sudah digabungkan dengan hasil *footage*.

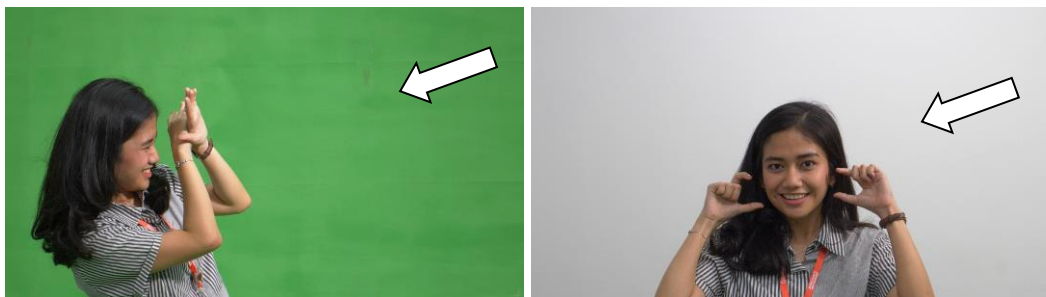


Gambar 3.10. Proses Editing dan Hasil *Motion Graphic*.
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

3.3.1.2. Video Campaign Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)

Dalam *project* ini, penulis diajak oleh *Junior Manager* dan *Officer* untuk ikut membantu tim *Learning Design* dari PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk. dalam pembuatan video *campaign* COVID-19. Pembuatan video tersebut bertujuan untuk menyebarkan informasi mengenai tata cara menjaga kebersihan, menjaga jarak antar karyawan, agar menghindari penyebaran wabah *corona*. *Project* ini merupakan tugas yang diberikan langsung oleh *Senior Manager*, dan harus diselesaikan pada hari itu juga. Maka, tim PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk. (SAT) meminta bantuan atau kerjasama tim *Learning Design & Knowledge Specialist* PT. Midi Utama Indonesia, Tbk.

Pada awal *briefing*, penulis melihat *storyboard* yang telah dibuat oleh tim SAT beserta dengan naskah videonya. Penulis juga diberitahu bahwa *project* ini akan menghasilkan 2 bentuk video, yaitu video *campaign* COVID-19, dan video *TikTok* mengenai langkah-langkah mencuci tangan yang baik dan benar. Pada saat itu, penulis tidak diberi tanggung jawab untuk memegang posisi apapun. Sehingga, tanpa ingin berusaha mengambil alih pekerjaan anggota tim lainnya, penulis hanya memberi saran dan masukan terhadap beberapa adegan. Namun, penulis akhirnya memiliki inisiatif untuk membantu dalam hal penataan cahaya. Alat pencahayaan yang digunakan pada saat itu hanyalah satu buah LED, sehingga penulis juga harus memanfaatkan lampu ruangan sebagai cahaya tambahan. Hal tersebut dapat penulis atasi dikarenakan ruang kantor dan ruang *greenscreen* yang dipakai sudah memiliki pencahayaan yang cukup, sehingga hanya membutuhkan satu buah LED sebagai *keylight* pada karakter atau *talent*.

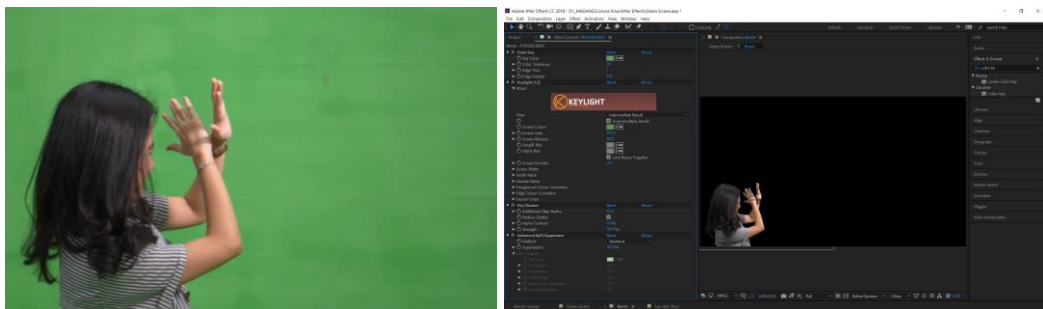


Gambar 3.11. Penggunaan LED Sebagai *Keylight* Pada Karakter.

(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Penulis mengikuti seluruh proses pengambilan gambar hingga jam kerja kantor selesai. Dikarenakan video tersebut harus diselesaikan pada hari itu juga, *Junior Manager* meminta penulis untuk membantu tim SAT menyunting satu adegan dalam video. Sesuai dengan *storyboard*, adegan tersebut merupakan adegan penggambaran virus *Corona* yang keluar dari mulut manusia ketika bersin, kemudian virus tersebut terus mengejar karakter atau *talent*.

Kemudian, penulis memindahkan seluruh *footage* hasil *shooting* ke laptop penulis, lalu memisahkan *footage* yang akan dipakai. *Footage greenscreen* merupakan *footage* yang akan penulis pakai untuk menyunting adegan yang telah disebutkan di atas. Untuk menghilangkan *greenscreen* pada *footage* tersebut, penulis menggunakan fitur *Color Key* pada *software Adobe After Effects CC 2018*. Pada pelaksanaannya, ternyata dibutuhkan adanya fitur dukungan antara lain *Keylight*, *Key Cleaner*, dan *Advanced Spill Suppressor* untuk menghaluskan *masking* jika masih terdapat sedikit *greenscreen* yang terlihat.



Gambar 3.12. Penggunaan *Color Key*, *Keylight*, *Key Cleaner*, *Advanced Spill Suppressor* Untuk Menghilangkan *Greenscreen* Pada *Adobe After Effects CC 2018*.
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

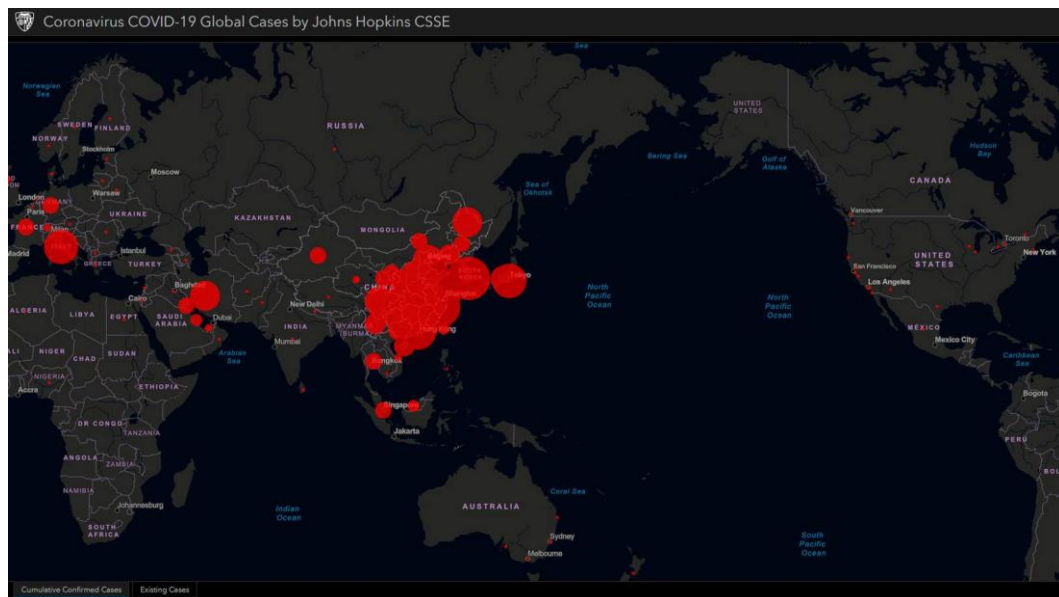
Setelah menghilangkan *greenscreen*, penulis menambahkan *background footage* dimana karakter kedua sedang bersin dan mengeluarkan virus. Pada adegan tersebut, penulis menggerakkan aset virus *Corona* seperti keluar dari mulut karakter kedua ketika bersin. Tidak hanya itu, penulis juga membuat adanya semacam interaksi antara *footage greenscreen* dan *background*. Maka, ketika karakter kedua bersin, karakter pertama seperti tertiuap dan seakan menahan serangan dari virus *Corona*.



Gambar 3.13. Adegan sebelum bersin (kiri), dan setelah bersin (kanan).

(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Adegan selanjutnya merupakan adegan dimana karakter berlari karena dikejar-kejar oleh virus *Corona*. Sama seperti adegan sebelumnya, penulis terlebih dahulu menghilangkan *greenscreen* pada *footage*, kemudian menambahkan *footage background*. Kali ini, penulis menggunakan gambar peta dunia berdasarkan tingkat kasus COVID-19 sebagai *footage background*.



Gambar 3.14. Peta Dunia Berdasarkan Tingkat Kasus COVID-19

(Hopkins, J., 2019)

Penulis tetap menggunakan *After Effects CC 2018* untuk menghilangkan *greenscreen*, menambah *background*, hingga menggerakkan aset virus *Corona*. Penulis kembali mencocokkan kedua *footage* seakan keduanya memiliki interaksi, mulai dari *framing*, serta *cutting footage*.



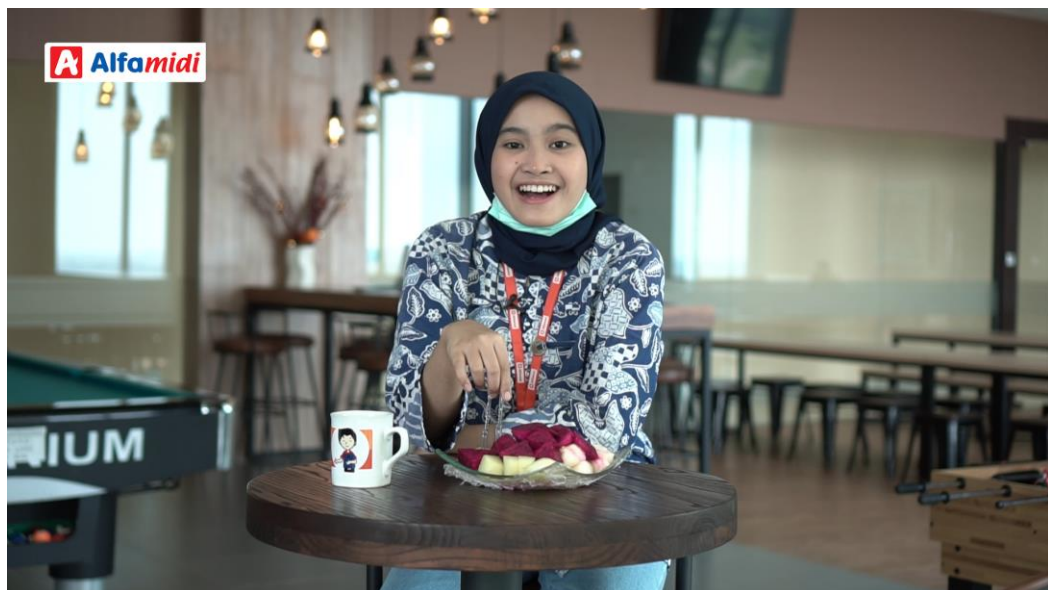
Gambar 3.15. Proses *Editing* Adegan Dikejar Virus Corona.
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Dalam pengerjaan *editing* di atas, penulis membutuhkan waktu sekitar kurang lebih 2 jam. Jika tidak terdapat revisi, maka penulis melakukan *rendering* atau *export* hasil *editing*. Guna mengantisipasi adanya revisi dadakan, maka editor tim PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk. meminta seluruh data mentah yang saya gunakan, mulai dari data *After Effects CC 2018*, gambar *background*, dan lainnya. Mulai saat itu, *editing project* selanjutnya diserahkan kepada editor tim SAT dan penulis diperbolehkan pulang.

3.3.1.3. *Editing Video “Jangan Lupa Bahagia!”*

Project video “Jangan Lupa Bahagia” merupakan video edukasi mengenai penerapan pola hidup bersih dan sehat di masa pandemi COVID-19. Melalui video ini, diharapkan karyawan PT. Midi Utama Indonesia, Tbk. dapat mengetahui pentingnya bahagia serta penerapan pola hidup bersih dan sehat bagi imunitas tubuh. Dalam rangka mengantisipasi penyebaran virus corona, daerah Tangerang Selatan menjalankan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Oleh sebab itu, penulis tidak mendapat izin orang tua untuk *shooting* di luar rumah.

Junior Manager akhirnya menugaskan penulis sebagai editor pada *project* ini. Setelah *Coordinator* dan *Officer* selesai *shooting*, seluruh data hasil *shooting* langsung dikirimkan kepada penulis melalui *Megashare*. Penulis harus bekerja cepat dikarenakan video tersebut akan diunggah melalui *Instagram* pada malam hari itu juga. Langkah-langkah *editing* yang penulis lakukan pada *project* ini terdiri dari *offline editing* (menggabungkan banyak *footage* sesuai naskah), penambahan transisi, penambahan logo, *color grading*, *mixing audio*, dan penambahan *motion graphic*. Langkah pertama, penulis melakukan proses *editing* berdasarkan naskah yang telah dibuat. Setelah itu, penulis menambahkan logo Alfamidi di pojok kiri atas *frame* sebagai tanda kepemilikan video.



Gambar 3.16. Penempatan Logo Alfamidi Pada Video “Jangan Lupa Bahagia”.

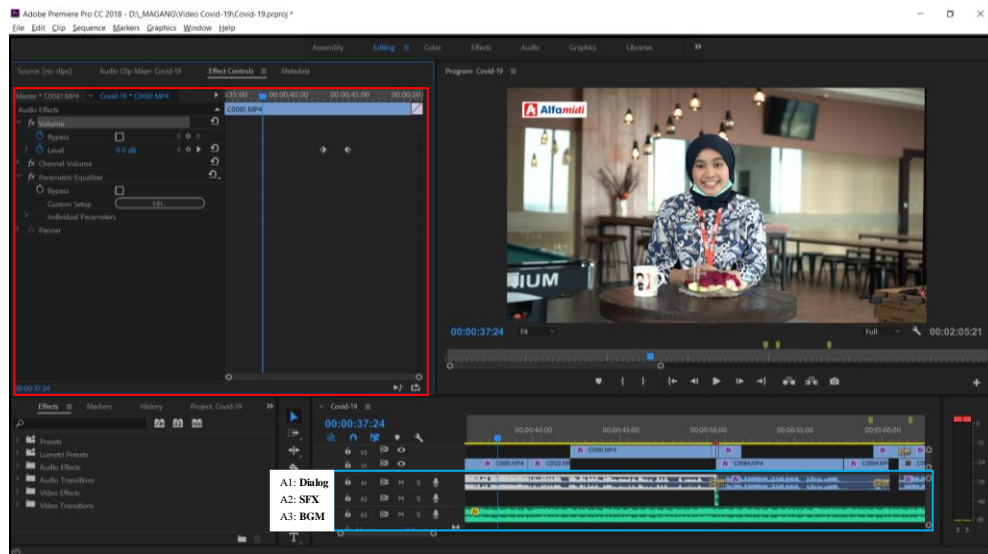
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Setelah tahap *offline editing*, penulis melakukan *color correction* serta *color grading* pada setiap *footage* yang digunakan. Warna *footage* asli dari kedua kamera yang digunakan cukup pucat karena menggunakan *Neutral creative style*. Sehingga, penulis harus mewarnai setiap *footage* tersebut agar warna pada *footage* terkesan hidup. *Color correction* dan *grading* yang ingin penulis capai tidak terlalu sulit, maka penulis cukup menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2018*.



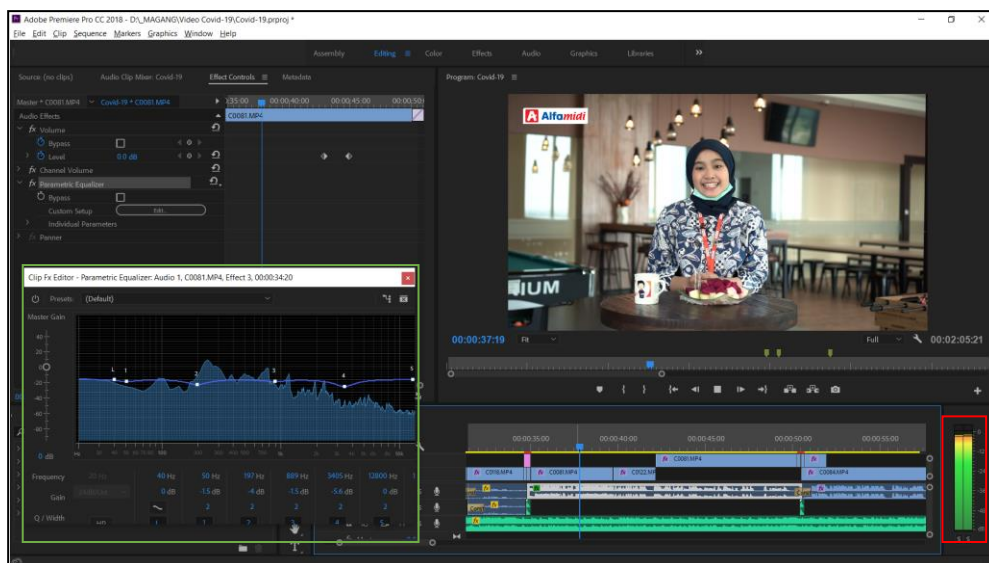
Gambar 3.17. Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) *Color Grading*.
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Tahap selanjutnya, penulis melakukan *mixing audio* berupa *balancing audio*, *noise reduction* serta *peak audio*. Ketiga hal tersebut penulis lakukan menggunakan fitur-fitur pengaturan efek suara di *Adobe Premiere Pro CC 2018*. *Balancing audio* merupakan proses dimana penulis mengatur level suara dialog, *background music*, dan *sound effect* pada video. Pengaturan tersebut dilakukan dengan cara mengatur 'Volume' pada bagian *Audio Effects* setiap *layer audio*.



Gambar 3.18. *Balancing Audio* (□) dan *Pemisahan Layer Audio* (□)
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Sedangkan untuk *noise reduction*, penulis menggunakan *Parametric Equalizer* yang terdapat pada *Adobe Premiere Pro CC 2018*. Pengaturan tersebut berfungsi mengurangi adanya suara *ambience* yang bising, sehingga dialog dapat terdengar dengan cukup jelas. *Parametric Equalizer* dapat membuat level suara sebuah *audio* berkurang atau bertambah. Maka, penulis juga harus memerhatikan *peak audio* agar suara tidak menyentuh *peak* atau merah.



Gambar 3.19. *Pengaturan Parametric Equalizer* (□) dan *Peak Audio* (□)
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

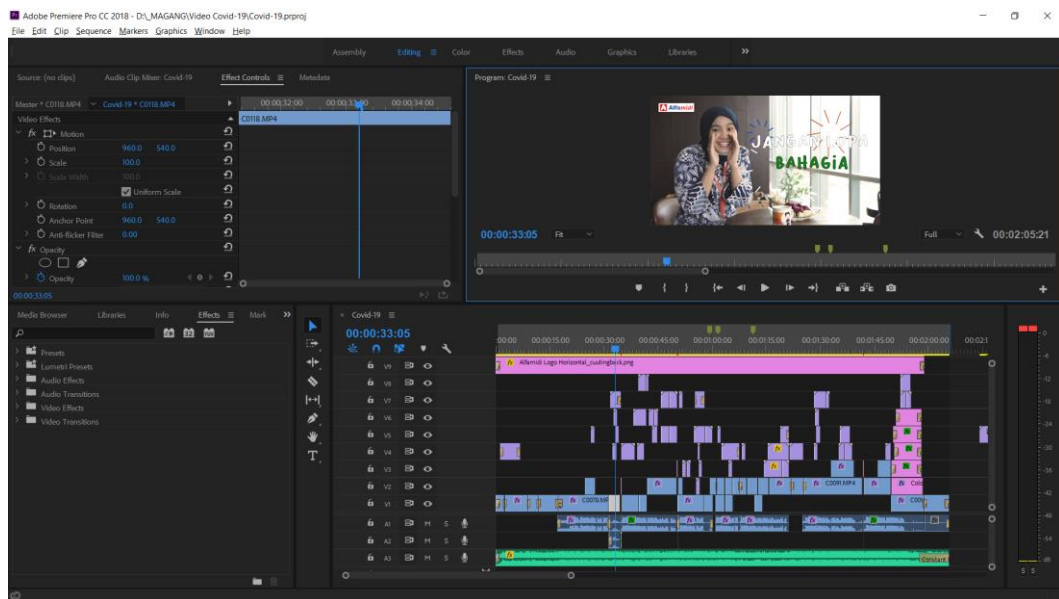
Langkah terakhir adalah menambahkan *motion graphic* pada *timeline* video. Pada *editing project* ini, penulis dibantu rekan magang dalam hal pembuatan *motion graphic*, sehingga penulis hanya bertugas memasukkannya ke dalam *timeline editing* dan mengatur posisinya. Namun sebelum rekan magang memulai pekerjaannya, penulis telah melakukan *briefing* apa saja yang penulis butuhkan untuk *motion graphic* tersebut, mulai dari tulisan judul yang bergerak, adanya ornamen atau hiasan pelengkap pada *frame*, ilustrasi yang digerakkan, dan tulisan lain yang dapat membuat video menjadi lebih menarik. Ketika rekan magang selesai mengerjakan tugasnya, penulis mendapatkan 32 buah *footage motion graphic* yang akan dimasukkan ke dalam *editing*. Penulis kemudian menempatkan seluruh *motion graphic* sesuai dengan naskah, serta mengatur posisi *motion graphic* sesuai dengan adegan atau dialog yang sedang berlangsung.



Gambar 3.20. Beberapa Hasil Penempatan *Motion Graphic* “Jangan Lupa Bahagia!”.

(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Dalam pengerjaan *editing project*, penulis mendapatkan revisi sebanyak dua kali, dimana terdapat kesalahan pada penulisan konten *motion graphic*, dan kurangnya kesamaan warna antar *footage*. Revisi tersebut akhirnya dapat teratasi oleh penulis, dan konten video “Jangan Lupa Bahagia!” berhasil diunggah pada malam hari itu juga. Berikut merupakan *timeline editing* secara keseluruhan dari *project* video “Jangan Lupa Bahagia!”.



Gambar 3.21. *Timeline Editing Project* “Jangan Lupa Bahagia!”.
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan kerja magang di PT. Midi Utama Indonesia, Tbk., penulis menghadapi beberapa kendala dalam proses produksi. Berikut tercantum kendala-kendala yang penulis hadapi, antara lain:

1. Video pembelajaran “In Out Barang di Toko” merupakan *project* atau pekerjaan pertama yang penulis tangani saat melakukan kerja magang. Dalam pelaksanaannya, penulis mengalami beberapa kendala, yang pertama adalah penulis belum mengetahui arah *editing* video dan siapa saja target yang akan menonton video tersebut. Oleh karena itu, penulis hanya melakukan *editing* video berdasarkan keinginan diri sendiri, namun tetap mengacu pada naskah. Akhirnya, penulis menghadapi banyak revisi.

2. Pada *editing* video “Jangan Lupa Bahagia!”, penulis harus menyelesaikan video tersebut dalam kurun waktu hanya dua jam. Kendala yang dihadapi penulis adalah ketika *deadline* sudah dekat, penulis mendapatkan dua kali revisi, dimana terjadi kesalahan penulisan pada salah satu konten *motion graphic*, dan kurangnya kesamaan warna antara *footage* yang satu dengan yang lainnya.
3. Penulis memiliki kontrak kerja magang dengan PT. Midi Utama Indonesia, Tbk. selama 3 bulan, mulai dari tanggal 2 Maret 2020 hingga 2 Juni 2020. Mewabahnya virus corona membuat diberlakukannya *Work Form Home (WFH)*, guna menekan angka kasus *COVID-19* di Indonesia. Sehingga, mulai tanggal 19 Maret 2020, penulis diminta untuk bekerja dari rumah. Banyak materi pembelajaran yang harusnya penulis kerjakan dalam bentuk video, dialihkan menjadi membarui modul presentasi, membuat *flyer*, atau hal desain grafis lainnya. Ketika ada *project* video, penulis tidak diizinkan keluar rumah untuk mengikuti proses *shooting*. Hal tersebut dikarenakan sedang maraknya penyebaran virus *corona* di Indonesia, serta adanya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di daerah Tangerang Selatan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala atau kesulitan yang penulis hadapi selama menjalani proses kerja magang di PT. Midi Utama Indonesia, Tbk. antara lain;

1. Pada *editing* video “Proses In Out Barang di Toko”, penulis menonton banyak referensi video pembelajaran, baik secara *online* maupun melihat video-video pembelajaran Alfamidi yang pernah dibuat oleh tim *Learning Design & Knowledge Specialist*. Selanjutnya, penulis juga membuka pembicaraan dengan menanyakan target penonton dari video pembelajaran tersebut. Penulis kemudian mengetahui bahwa target penonton video pembelajaran tersebut adalah karyawan-karyawan di setiap cabang Alfamidi. Karyawan-karyawan toko Alfamidi yang akan menonton video tersebut memiliki asal, karakter, referensi, dan latar belakang yang

berbeda-beda. Oleh sebab itu, pembuatan video pembelajaran harus dilakukan secara detail, dan memperlihatkan materi pembelajaran dengan sejelas-jelasnya. Solusi yang juga turut mendukung terselesaikannya *project* ini adalah pentingnya komunikasi dari setiap anggota divisi.

2. Solusi atas kendala yang penulis hadapi saat *editing* video “Jangan Lupa Bahagia!” adalah menghubungi rekan magang yang bertugas membuat *motion graphic*, untuk melakukan revisi salah satu konten *motion graphic*.



Gambar 3.22. Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) revisi konten *Motion Graphic*.
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Sementara menunggu hasil revisi *motion graphic* keluar, penulis melakukan revisi *color grading* dengan menyamakan warna pada setiap *footage* video “Jangan Lupa Bahagia!”. Penyamaan warna dilakukan penulis dengan cara membandingkan *footage* yang belum diwarnai dengan warna *footage* yang sudah bagus (*side-to-side*).



Gambar 3.23. Penyamaan Warna *Color Grading* Pada Kedua *Footage*.
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

Secara umum, selama menjalani proses kerja magang adalah belajar untuk menjalin komunikasi yang baik, jelas, dan terbuka terhadap pekerja lain agar tidak ada kekurangan. Selain itu, penulis juga belajar untuk bekerja cepat, dan memberbanyak referensi jenis-jenis video pembelajaran lainnya. Untungnya, kendala-kendala yang telah disebutkan di atas dapat ditangani penulis secara langsung, sehingga tidak muncul kendala-kendala yang berkelanjutan. Dengan adanya proses kerja magang ini, penulis juga banyak belajar bagaimana bekerja dibawah tekanan atau *deadline*, sehingga kedepannya penulis harus lebih siap dalam mengerjakan tugas atau pekerjaan yang diberikan.